

# EUSKAL HERRIKO MUS TXAPELKETAKO ARAUTEGI OFIZIALA

- EGUNERAKETA DATA: 2011ko AZAROA -

- 1) **Bi bikoteren artean jokatu da musera.** 8 hamarrekotara izango diren 3 partida jokatu dira. *(OHARRA: Herrietako kanporaketa saioetan, tokian tokiko ohituren arabera jokatzeko aukera irekia da)*
- 2) **Partidari hasiera emateko** eta nork banatuko duen erabakitzeke bi aukera daude: Lehena, kartak banatu eta kartarik txikiena egokitzen zaiona hasiaz eta bestea, jokalariek altxatzen duten kartaren arabera. (Urrea bada, altxa duenaren eskuinekoa hasiko da banatzen, kopa bada altxa duenaren bikoteak banatuko du, ezpata bada, bere ezkerretakoak banatuko du eta txota izanez gero altxa duenak banatu beharko du). **Bada azken aukera bat** ere; Bi bikoteak ados badira, edonork bana lezake eta lehen jokoa moztu duena esku izango litzateke.
- 3) **Kartak banatzea dagokionak**, lehenik nahasi eta ondoren bere ezkerrekoari emango dio moztu ditzan. Kartak banan bana banatuko ditu, bere eskuinean geratzen dena esku izango delarik. Lau karta banatuko zaizkio jokalaria bakoitzari.
- 4) **Lehenengoz kartak banatzean**, kartarenbat **agerian geratuko balitz** eskutik dagoenak erabaki beharko luke *musa* behartzen duen (behar ez diren kartak mahai gaineratu eta berriak banatzeko aukera). *Mus* emango balitz jokoa bere horretan jarraituko luke.
- 5) **Eskutik den jokalaria** erabakitzen du jokoa hasi edo mus eman. Azken hau balitz, (mus emango balu *eskuak*) aurkariari legokioke mus ematea edo jokoa hastea.
- 6) **Jokalaria guztiek mus emanez gero**, behar ez diren edo gogoko ez dituzten kartan mahai gainera bota behar dira. Kartak banatzea dagokionak *esku* dagoenetik hasita banatuko ditu kartak. Behin banatuko dizkio jokalaria bakoitzari, mahaira bota dituen karta kopurua hain zuzen.
- 7) **Norbaitek jokoa hasteko eskatuko balu**, *esku* dagoenari legokioke hizketan hastea. Lehenik handira, ondoren txikira, paretara, jokora eta azken hau inork izango ez balu puntura.
- 8) **Jokalarirenbatek joko balu**, apusturik egingo balu, bikote aurkariaren esku legoke apustua hartzea, uztea edo eta apustu handiago batekin erantzutea. **Apustua ez hartzeko kasuan**, apustua egin duen bikoteak tanto bat jasoko luke. **Apustua hartuz gero**, partidaren amaieran karta hoberenak dituenak, jokatuak tantoak jasoko lituzke. (Lehenik handira, ondoren txikira, paretara, jokora eta ez balego puntura jasoko lirateke tantoak. *Hordagorenbat* balego eta aurkariak hartuko balukete jokoa moztu egingo litzateke hordagoaren arabera partida erabakiz) Azkenik **hasierako apustua baino handiagorenbatekin erantzunez gero**; lehen apustugileak utziko balu eginiko lehena postua adinako tantoak galduko lituzke hartuz gero partida amaierako kontaktetan argituko litzateke azkena postuaren arabera. (Bikote bereko bi kideek apustu egingo balukete, lehenbizi hitz egin duenaren apustua hartuko litzateke kontutan)

- 9) **Apustua egitean**, bikote aurkariak hitz egin dezake apustua onartzen duen edo ez erabakitzeko. Bakoitzak zein karta dituen esan liezaioke aurkariari baina betiere jokatzeko ari denaren inguruan eta egia esanez.
- 10) **Arauturiko keinuak bakarrik** onartuko dira txapelketan. Hauek dira:
- Bi errege: Ahoko behe aldeko ezpainak hozkatuaz.
  - Bi bateko: Ahoko mingain punta atereaz.
  - Meriak (hiru karta zenbaki berdinarekin): Ahoko ezpainak albo batera mugituaz
  - Dupleak (zenbaki berdina duten bi bikote): Ahoko ezpainak bi aldetara mugituaz.
  - Puntura 29: Meriak bezala
  - Puntura 30 edo 31: Begi bat itxiaz.
- 11) **Bi bikoteek baldin badituzte *dupleak*** eta pare handienak berdinak badira, pare txikienetan zenbaki handiena duen bikoteak irabaziko du.
- 12) **Pareak izanda**, ohar gabea, ez dituela esan duen jokalaririk balego:
- Beste inork parerik ez badu partida amaierako kontaketa tantoak jasoko ditu.
  - Bikote aurkariko norbaitek parerik balu, apustu egin izan balu bezala jasoko du tantoa.
- 13) **Jokorik izan gabe**, ohar gabea, baduela esan duen jokalaririk balego:
- Ez badago jokoa duen jokalaririk, bikotea urkariak bi tanto jasoko ditu (puntu eta puntu utziaren izenean)
  - Aurkariak bakarrik baldin badute jokoa, apustu guztiak bertan behera geratuko dira eta aurkariak duten jokoarengatik jasoko dute dagozkien tanto kopurua.
  - Hanka sartu duen jokalaria bikoteak jokoa badu eta aurkariak ere badute, aurkariak tanto bat jasoko dute (apustu egin izan balute bezala) eta jarraian jokoarengatik dagozkien tantoak kontatuko dituzte.
- 14) **Jokoa izanda**, ohar gabea, ez duela esan duen jokalaririk balego:
- Gainontzeko jokalariek ez badute jokorik, puntuari dagozkion apustuak bertan behera geratuko dira eta aurkariak puntu eta puntu utziari dagozkion tantoak jasoko dituzte. Ez da utzitako jokoa kontatuko.
  - Aurkariak jokoa badute, puntu utzia eta jokoiari dagozkion tanto kopurua jasoko dituzte.
- 15) **Parerik eta jokorik ez duen jokalaria** ezin izango du bere bikotearen izenean apusturik egin.
- 16) **Apustua egin eta onartzen ez den une bakoitzean** jasoko dira utzitako tantoak. Berdinketa kasuetan beti, esku dagoen jokalaria irabaziko du. Buelta bakoitzaren amaieran, jokari guztiek beraien kartak mahai gainean erakutsi beharko dituzte kontaktarako. Kontaketa, lehenik handira, ondoren txikira, paretara eta jokora edo puntura egingo da ondorengo arauen arabera:
- Handira:
    - i. Pasoan joan bada, karta handiena duenak tanto bat jasoko du.
    - ii. Apusturik izan bada, jokatu denaren arabera tantoak jasoko dira.
  - Txikira:
    - i. Pasoan joan bada, karta handiena duenak tanto bat jasoko du.
    - ii. Apusturik izan bada, jokatu denaren arabera tantoak jasoko dira.

- Paretara:
  - i. Pasoan joan bada, parerik onenak dituen bikotearen pareak kontatuko dira. Pare bakoitzarengatik tanto bat, bi meriengatik eta hiru duplexengatik.
  - ii. Apusturik izan bada, aurrekoaz gain apustuan jarritako tantoak ere jasoko dira.
- Jokora:
  - i. Pareetan bezala, joko bakoitzarengatik bi tanto jasoko dira eta hiru 31 izateagatik. Bikote irabazleak bakarrik kontatuko ditu tantoak.
- Puntura: (jokorik ez dagoen kasuan soilik)
  - i. Pasoan joan bada, punturi konena duen bikoteak jasoko du tantoa.
  - ii. Apustua egin eta utzi bada, egin duenak jasoko du tantoa.
  - iii. Apustua egin eta hartu bada, apustuko tantoez gain punturi dagokiona ere jasoko du onena duenak.

17) **Adibide gisako** apustuak eta jaso beharreko tantoak:

- Enbidoa jo eta aurkariak utzi badu: tanto bat
- Enbidoa jo eta aurkariak hartu badu: bi tanto
- 3 enbidatu eta aurkariak utzi badu: tanto bat
- 3 enbidatu eta aurkariak hartu badu: 3 tanto
- Enbidoa jo eta aurkariak 4 gehiago jotzen baditu eta nahi ez baduzu: 2 tanto
- Enbidoa jo eta aurkariak 4 gehiago jotzen baditu eta nahi baduzu: 6 tanto
- Enbidoa jo eta aurkariak 4 gehiago jotzen baditu eta 3 gehiago jo ondoren aurkariak nahi ez badu: 6 tanto

18) **Kartak mahaitik biltzean**, ezini zango da tantorik jaso. (nahiz eta ondo irabaziak izan)

19) **Epaile lanean diharduenak**, jokalariren batek eskatuta soilik esku hartu ahali zango du.

20) **Araudi honen inguruko eztabaida edo bestelako ezin ulertuak argitzea** eta bideratzea epaile lanean diharduenari dagokio. Bere azken erabakia mugiezina izango delarik.

Euskal Herrian, 2011ko azaroan.



Harremanetarako: [idezkaritza@euskalherrikomustxapelketa.org](mailto:idezkaritza@euskalherrikomustxapelketa.org)  
Txapelketako informazioa jaso edo bidaltzeko: [herriak@euskalherrikomustxapelketa.org](mailto:herriak@euskalherrikomustxapelketa.org)  
Komunikabideentzako helbidea: [prentsa@euskalherrikomustxapelketa.org](mailto:prentsa@euskalherrikomustxapelketa.org)